

 XBOX 360®

XBOX
LIVE



MANUALE
DI ISTRUZIONI

Buka
Entertainment
publishing

TARGET
GAMES

505
GAMES



AVVISO Prima di utilizzare questo gioco, leggere i manuali della console Xbox 360® e degli accessori per informazioni importanti relative alla sicurezza e salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali della console e degli accessori, visitare il sito www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

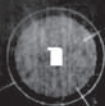
Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

INDICE

| | |
|--|-----------|
| IL MONDO DI GIOCO | 2 |
| L'INVASIONE..... | 2 |
| LA BATTAGLIA PER MOSCA..... | 3 |
| COMANDI | 4 |
| IL PROTAGONISTA | 6 |
| MOVIMENTO..... | 6 |
| ARMI E COMBATTIMENTO..... | 6 |
| INTERAZIONE..... | 7 |
| USARE E SVILUPPARE LE MUTAZIONI..... | 7 |
| NEMICI | 11 |
| UMANI..... | 11 |
| SWARM..... | 12 |
| TIPOLOGIE CONOSCIUTE DI ALIENI..... | 13 |
| MENU DI GIOCO | 17 |
| MENU PRINCIPALE..... | 17 |
| MENU DI CARICAMENTO..... | 17 |
| OPZIONI DI GIOCO..... | 17 |
| MENU DI GIOCO..... | 17 |
| CONNETTERSI A XBOX LIVE | 18 |
| CONNESSIONE..... | 18 |
| IMPOSTAZIONI FAMILIARI..... | 18 |
| CREDITI | 19 |
| NOTE | 23 |
| GARANZIA E ASSISTENZA CLIENTI | 25 |



IL MONDO DI GIOCO

L'INVASIONE

...La chiamiamo Guerra, ma in realtà non è altro che un tentativo caotico e inutile da parte dei governi di fermare un'invasione inevitabile, una disperata mossa suicida per provare a cacciare gli xenomorfi dal nostro pianeta.

...A quanto sappiamo, il primo impatto si abbatté sull'arcipelago britannico. L'attacco dello Swarm fu veloce e brutale. Alle 10 del mattino del 12 dicembre 2008 Londra era stata completamente distrutta, e i primi obelischi alieni già troneggiavano sopra le sue rovine, emettendo strani raggi blu dalle loro cime.

...Gli Stati Uniti si trovarono costretti a ignorare la richiesta di aiuto inglese, dato che alle 14:30 (fuso orario occidentale) le navi dello Swarm avevano attaccato New York, Los Angeles, Chicago e Houston...

... Il bersaglio seguente dello Swarm fu l'Europa, i cui abitanti poterono solo assistere impotenti e terrorizzati all'abbattersi della peggiore catastrofe mai vista. Alle 4 del mattino tutti i satelliti erano fuori uso (inoltre, avevamo perso i contatti con l'Endeavour e la stazione spaziale Alpha)...

...La Russia venne attaccata alle 15:45, un'ora prima della Cina. I cinesi non si fecero troppi problemi a lanciare una bomba atomica sulla parte occidentale del paese, dove sembrava fosse atterrata un'enorme nave aliena. Due ore dopo gli invasori distrussero completamente Pechino e Hong Kong. La costa orientale cinese diventò un cumulo di macerie fumanti...

...La mattina del 17 dicembre il governo russo inviò il suo ultimo messaggio alla popolazione. Il discorso del presidente durò meno di un minuto e mezzo, dopodiché la comunicazione fu interrotta e mai più ripristinata...

...Così, il 18 dicembre diventò la data del totale collasso delle istituzioni sociali mondiali. Gli eserciti organizzati cessarono di esistere. I governi vennero annientati. Non c'erano più comunicazioni tra nazioni e città. La civiltà umana come la conosceamo venne distrutta in 6 giorni...

...Verso metà del 2009 gli invasori portarono a termine una serie di operazioni di contro-insurrezione e distrussero gran parte delle forze armate umane rimaste. Dopotutto, sembrava che alcune unità militari fossero riuscite a colpire duramente gli alieni...

...I due anni seguenti videro l'umanità combattere duramente per la propria sopravvivenza. Gli invasori sembravano aver abbandonato attacchi su larga scala, ma solo perché non era rimasto più nulla in grado di opporsi a loro. Inoltre, in questi anni vi furono numerosi avvistamenti di strane creature

umanoidi, la cui natura e scopi rimanevano sconosciuti. Probabilmente, queste creature erano il risultato di esperimenti falliti che gli invasori avevano effettuato sugli umani, oppure erano dei prototipi genetici delle mostruosità che si sarebbero adattate a vivere sulla Terra...

LA BATTAGLIA PER MOSCA

La prima ondata spazzò via letteralmente tutte le nostre difese. Subito dopo, apparvero i Giganti, enormi creature corazzate contro le quali nemmeno i nostri carri armati potevano nulla.

Per contrastare il nemico ci venne dato l'ordine di effettuare degli attacchi nucleari mirati. Come risultato, gran parte della città venne distrutta e l'aria inquinata con radiazioni e sostanze tossiche, ma neanche questo riuscì a fermare gli invasori.

I loro bersagli principali erano i posti più densamente popolati. Questi posti vennero presto isolati dai cosiddetti "scudi energetici", dei campi elettrici che impedivano l'ingresso agli umani permettendolo agli alieni. Noi chiamiamo queste strutture i perimetri. Presto dei raggi iniziarono ad apparire sopra gli edifici più alti all'interno dei perimetri. La funzione di questi raggi è tutt'ora sconosciuta.

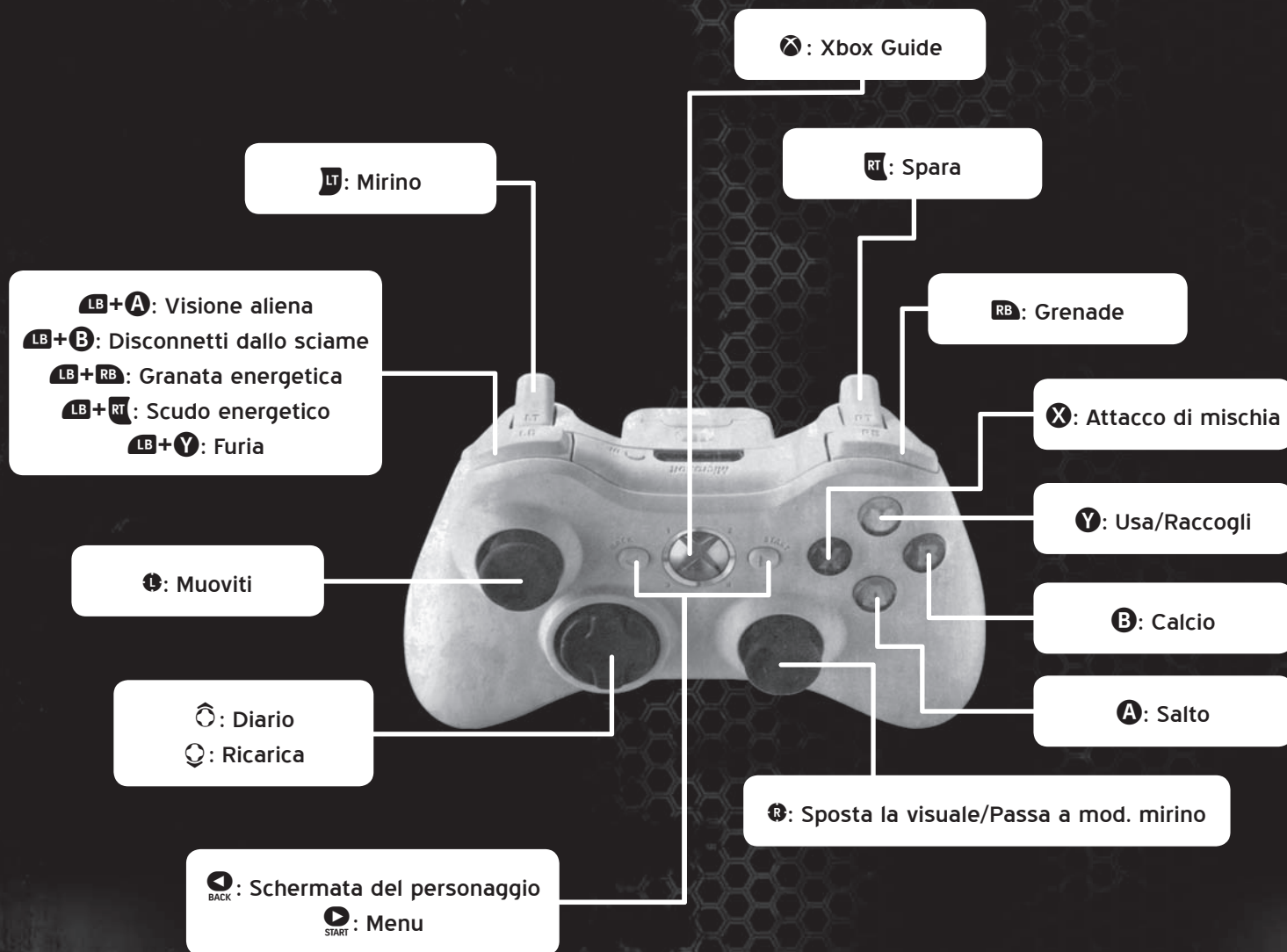
I sopravvissuti si dovettero rifugiare nel sottosuolo per fuggire dalle radiazioni e dalla vista degli alieni. Lì riuscimmo a organizzare le nostre prime basi e i nostri ospedali. Da allora cerchiamo di evitare di tornare in superficie.

Siamo finalmente riusciti a stabilire la nostra base operativa principale, chiamata "la base" o "il laboratorio", dove lavoriamo alla creazione di un antidoto in grado di prevenire e, se possibile, rendere reversibili i cambiamenti alla personalità umana causati dalle incubatrici.

Dal "Rapporto sull'invasione xenomorfa"

Ten. Grigoryev N.

Archivi di Mosca, anno 2012



IL PROTAGONISTA



MOVIMENTO

Puoi muovere il tuo personaggio utilizzando la levetta sinistra.

Il pulsante A fa saltare il tuo personaggio, la levetta destra sposta la visuale.

Puoi vedere la quantità di salute ed energia che ti rimane nell'angolo superiore sinistro dello schermo.



ARMI E COMBATTIMENTO

Il gioco comprende combattimento corpo a corpo e a distanza.

La tua arma disponibile e attualmente selezionata, insieme alla quantità di munizioni, sono indicati nell'angolo inferiore sinistro dello schermo.

Per attaccare il nemico in un corpo a corpo, posizionati davanti a lui e premi il pulsante attacco (X). Premendo il pulsante una volta effettuerai un attacco singolo, premendolo più volte effettuerai una combo. È consigliabile combattere utilizzando delle combo, dato che ogni colpo consecutivo infligge più danni del precedente.

Combattendo corpo a corpo puoi usare la levetta sinistra per direzionare i tuoi attacchi. Muovi la levetta sinistra per girare il tuo personaggio colpendo diversi nemici con un solo attacco.

Ricorda che puoi sferrare calci ai tuoi nemici e allontanarli premendo il pulsante Y.

Per il combattimento a distanza ti serve un'arma da fuoco. Premi LB per mirare. Su schermo apparirà un mirino che ti aiuterà a individuare e puntare i bersagli. Il mirino bianco indica che non ci sono bersagli di fronte a te. Il mirino Rosso significa che stai puntando un nemico. Se il mirino è verde, stai puntando un alleato ed è impossibile sparare.

Puoi premere rapidamente RT per sparare un colpo singolo, o tenerlo premuto per una raffica. Per sparare ti servono le munizioni, quando finiscono devi ricaricare. Per farlo, premi il tasto D giù. Ogni arma da fuoco ha una modalità di fuoco secondaria, attivabile premendo LT.



INTERAZIONE

Nonostante Mosca sia stata completamente devastata dagli alieni, alcuni dispositivi e meccanismi sono ancora funzionanti. Inoltre, gli alieni hanno iniziato a creare una propria infrastruttura, ricoprendo le costruzioni degli umani con una speciale massa organica.

Puoi interagire con alcuni dei dispositivi e oggetti alieni. Quando sei vicino a un oggetto col quale puoi interagire, apparirà un consiglio e una breve descrizione dell'azione che puoi eseguire. Per interagire con un oggetto, premi Y. Alcuni oggetti richiedono di premere e lasciare il pulsante, altri invece di tenere premuto il pulsante per un certo arco di tempo. Tutto ciò ti sarà indicato nei consigli.



USARE E SVILUPPARE LE MUTAZIONI

Il tuo personaggio ha la capacità di assorbire il codice genetico dei nemici sconfitti e di appropriarsi delle loro caratteristiche. Il corpo dell'alieno viene distrutto nel processo e il tuo personaggio ottiene geni nuovi e un incremento di energia.

Quando il tuo personaggio ottiene una nuova mutazione, su schermo apparirà un messaggio. Puoi aprire la schermata del personaggio (pulsante BACK) per esaminare l'abilità ottenuta.

È importante sapere come puoi sviluppare le tue capacità.

Seleziona l'icona di un'abilità per accedere alla schermata di gestione delle mutazioni.

Ogni mutazione ha il proprio campo. Per sviluppare questi campi puoi usare i geni di costruzione raccolti dai nemici uccisi. Puoi vedere il tuo pool di geni di costruzione sul lato destro dello schermo. Per sviluppare e migliorare le tue capacità dovrai collegare i geni chiave sul campo creando delle catene genetiche. Maggiore il numero di geni che colleghi in una catena, più efficace sarà la mutazione.

Attenzione! La catena è attiva solo se sono presenti almeno due geni di diverso colore al suo interno!



SIMBIOSI

Consente di assorbire salute ed energia dai corpi dei tuoi nemici. Può anche essere utilizzata per interagire con dispositivi alieni.

SVILUPPO DELLE ABILITÀ:

I geni rossi: Aumentano la quantità di salute assorbita dai cadaveri alieni e dalla massa organica.

I geni verdi: Aumentano la quantità di salute assorbita dai cadaveri alieni e dalla massa organica.

TUTORIAL

Ora puoi raccogliere materiale genetico da alieni e masse organiche. Quest'abilità ti permette di assorbire salute ed energia dai corpi dei nemici e di raccogliere nuovi geni da diversi tipi di masse organiche aliene.



EVOLUZIONE

Sviluppa la struttura del tuo corpo, Aumentando la quantità di salute e di energia.

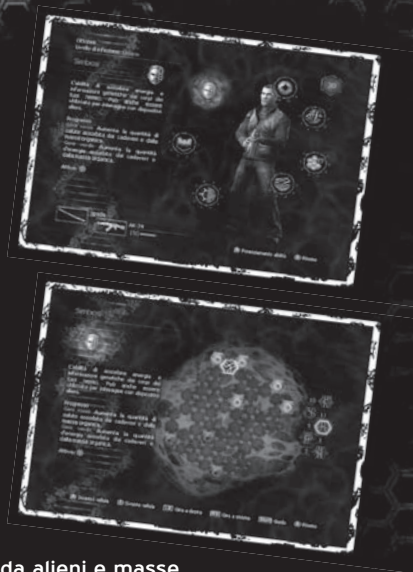
SVILUPPO DELLE ABILITÀ:

I geni rossi: Aumentano la quantità totale di salute.

I geni verdi: Aumentano la quantità totale di energia.

TUTORIAL

Ora puoi sviluppare la struttura del tuo corpo. Aumentando la quantità di salute e di energia.



FURIA

Ti permette di entrare in uno stato di Furia per un breve arco di tempo. I tuoi riflessi e i danni inflitti Aumentano sensibilmente, e recuperi parte della salute per ogni colpo andato a segno.

SVILUPPO DELLE ABILITÀ:

I geni rossi: Aumentano la quantità totale di salute rigenerata.

I geni verdi: Diminuiscono il consumo d'energia.

TUTORIAL

Ora puoi entrare in uno stato di Furia per breve tempo. In questo stato i tuoi riflessi e i danni inflitti Aumentano sensibilmente, e recuperi parte della salute per ogni colpo a segno.



VISIONE ALIENA

Migliora la tua vista, permettendoti di vedere al buio, nonché di individuare nemici invisibili e i segni che gli alieni lasciano sui muri.

SVILUPPO DELLE ABILITÀ:

I geni rossi: Aumentano la tipologia di cose che puoi vedere.

I geni verdi: Diminuiscono il consumo d'energia.

TUTORIAL

Ora hai un'abilità che ti consente di migliorare la tua vista: permettendoti di vedere al buio, nonché di individuare nemici invisibili e i segni che gli alieni lasciano sui muri.



SCUDO ENERGETICO

Ti permette di utilizzare lo "Scudo Energetico" che devia verso i nemici parte dei danni subiti. Puoi anche attraversare aree contaminate senza danni.

SVILUPPO DELLE ABILITÀ:

I geni rossi: Aumentano le dimensioni dello scudo e la sua efficienza.

I geni verdi: Riduce il consumo di energia e i danni subiti.

TUTORIAL

Ora possiedi lo "Scudo Energetico" che devia verso i nemici parte dei danni subiti. Ti permette inoltre di attraversare aree contaminate senza subire danni.



DISCONNETTI DALLO SCIAME

Ti permette di isolare l'alieno selezionato dallo Sciame.

La creatura isolata attaccherà tutti i tuoi nemici e si autodistruggerà dopo un certo lasso di tempo.

SVILUPPO DELLE ABILITÀ:

I geni rossi: Aumentano il lasso di tempo precedente all'autodistruzione.

I geni verdi: Diminuiscono il consumo d'energia.

TUTORIAL

Ora hai l'abilità di isolare l'alieno selezionato dallo Sciame.

Le creature isolate ti considereranno il loro padrone e attaccheranno tutti i tuoi nemici. Il meccanismo di autodifesa dello Sciame farà in modo che la creatura si autodistrugga dopo un certo lasso di tempo.



TRASFORMAZIONE

Aumentano le tue capacità di combattimento. Ti permette di trasformarti nella macchina letale per eccellenza, un guerriero al livello dei migliori combattenti dello Sciame.

SVILUPPO DELLE ABILITÀ:

I geni rossi: Aumentano il danno corpo a corpo.

I geni verdi: Aumentano l'energia massima dell'arma e la sua velocità di rigenerazione.

TUTORIAL

Ora puoi scatenare tutto il potenziale del tuo corpo mutato.

Aumentando i danni inflitti e l'energia delle armi.

NEMICI



UMANI

Nel caos totale che si diffuse dopo l'invasione, la maggior parte delle forze armate era tenuta insieme da ufficiali con poca esperienza. Ai loro ordini, i soldati affrontarono numerose volte gli alieni. Ma era solo l'inizio. Avendo realizzato in fretta che le normali operazioni militari erano inefficaci contro la tecnologia bio-organica superiore

degli invasori, l'esercito iniziò ad adottare tattiche furtive e diversive. Considerato che gli alieni avevano il controllo assoluto praticamente di tutto il pianeta, l'esercito dimostrò grande organizzazione, dedizione e abilità: non solo riuscirono a sopravvivere e a danneggiare costantemente lo Swarm, ma riuscirono a recuperare molte informazioni utili sul nemico. Ci basiamo sulla tattica di disturbo "colpisci e scappa"

La terribile esperienza dello scorso anno ci ha insegnato a non affrontare mai in uno scontro diretto un gran numero di nemici, ma piuttosto di effettuare continuamente attacchi mirati ai punti più vulnerabili delle loro infrastrutture. Ecco perché le nostre operazioni si risolvono quasi sempre con un successo. Prima dell'attacco principale effettuiamo varie manovre diversive, come piccoli raid alle loro formazioni situate altrove e comunicazioni radio che li indirizzino nella direzione sbagliata. Attacchi a sorpresa ai perimetri e ricognizioni offensive provocano la reazione dei nemici, che si trovano così vulnerabili fornendoci informazioni sul loro comportamento, le loro strutture sociali e le manovre di combattimento.

Importante: furono questi raid che ci permisero di scoprire e studiare le cosiddette incubatrici, strutture speciali dove gli alieni tenevano gli umani catturati. A quanto pare le incubatrici producono infiltrati, mutanti che si infiltrano nei nostri avamposti e li segnalano come obiettivi degli attacchi. Secondo le ultime direttive provenienti dalla base, localizzare le incubatrici e uccidere tutte le creature sospette è la priorità assoluta per tutte le unità. Nonostante le operazioni di combattimento siano estremamente importanti, non avrebbero una percentuale di successo così alta senza l'utilizzo delle mine. Delle mine antiuomo o anticarro ben piazzate possono provocare danni ingenti alle attività degli invasori. L'alta efficienza delle esplosioni direzionali e l'impossibilità degli alieni di rilevare i raggi laser ci hanno consentito di proteggere con successo le nostre postazioni. È

consigliabile viaggiare esclusivamente attraverso i tunnel sotterranei e le fognature. Scontri frontali continui sono fortemente sconsigliati e permessi solo nel caso in cui consentano ad altre unità di portare a termine la propria missione. Dopo questi scontri è fortemente consigliata la ritirata nei tunnel proteggendo la propria via di fuga con le mine.

*Capitano Sergeyev S.V.
Promemoria per i soldati
Mosca-0, 12 dicembre, anno 5.*



SWARM

La maggior parte delle ricerche è stata condotta durante gli ultimi stadi della guerra, all'interno delle operazioni "A.D." e "Il libro rosso". Lo scopo di questi progetti era raccogliere e processare dati dagli alieni catturati, studiandone la struttura fisica. Gli scienziati superstiti avevano a disposizione le migliori attrezzature in appositi laboratori segreti. Le ricerche e le analisi condotte da questi scienziati ci fornirono informazioni fondamentali sulle caratteristiche biofisiche e anatomiche dei corpi xenomorfi.

The Swarm è praticamente un agglomerato di varie specie biologiche e non biologiche raccolte nell'arco di viaggi attraverso l'universo. Assorbendo le qualità utili di ogni specie e scartando quelle inutili, The Swarm ha raccolto un enorme database di varie forme di vita. Secondo le nostre informazioni, è in grado di creare nuovi organismi capaci di portare a termine determinati compiti. Nonostante lo Swarm non si serva di vera e propria tecnologia, alcuni degli organismi creati possiedono degli impianti meccanici. Generalmente, ogni creatura dello Swarm ha la propria missione, dopo la quale viene riassorbita e riprocessata in una massa comune, permettendo la creazione di altre creature.

TIPOLOGIE CONOSCIUTE DI ALIENI



PARASSITA

Una piccola creatura dal corpo lungo e molte zampe. Ricorda un bruco o un serpente. Il corpo è liscio, senza appendici o aculei. Possiede diverse file di denti.

Ruolo nello Swarm: distrugge i collegamenti tra le cellule degli organismi viventi, cosa che porta spesso a una paralisi completa del soggetto.

SEGUGIO

Una piccola creatura dal corpo rotondo e robusto e molte zampe, che ricorda un ragno. Le macchie rosse sul suo corpo s'illuminano al buio.

Ruolo nello Swarm: sorveglianza e ricognizione. È uno degli organismi di base prodotti in massa dallo Swarm. Rileva la presenza di altre creature, dopodiché si avvicina e attacca. In caso di successo esplode emettendo uno spruzzo di muco acido che attrae le altre creature dello Swarm.



ESPLORATORE

Una creatura antropomorfa di medie dimensioni. Velocità di movimento nella norma. Al posto della testa possiede un dispositivo che scansiona e analizza l'area e gli organismi viventi circostanti. Se attaccato cerca di scappare, ma può usare il suo scanner per confondere temporaneamente i nemici. Ruolo nello Swarm: un lavoratore ausiliario che esplora, sposta oggetti e cattura organismi.

AGUZZINO

Una creatura grossa e minacciosa. Ha una grande bocca e denti ben sviluppati, gambe forti e artigli affilati. Il suo corpo è coperto di tendini e aculei e alcune parti sono protette da una dura corazza.

Veloce e agile, è in grado di compiere balzi improvvisi a lunga distanza.

Ruolo nello Swarm: un combattente versatile utilizzato per mansioni d'attacco. Prima dell'avvento degli Infiltrati erano gli Aguzzini a cercare gli avamposti e le basi degli umani.



ARTIGLIERE

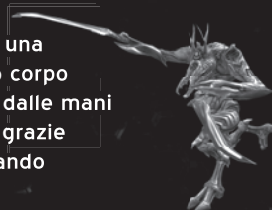
Una creatura veloce e agile dall'aspetto di un insetto. Il suo corpo genera munizioni per il cannone al plasma attaccato al suo corpo. Può generare uno scudo energetico che devia gli attacchi a distanza. Debole nel corpo a corpo.

Può capitare di vedere delle larve di Artiglieri (piccole creature non ancora sviluppate) nei muri.

SPARG

Una creatura alta, agile e molto forte. Possiede una formidabile arma naturale per il combattimento corpo a corpo. È in grado di generare sfere di energia dalle mani che lancia al nemico. Estremamente pericoloso grazie all'abilità di mimetizzarsi con l'ambiente diventando praticamente invisibile.

Ruolo nello Swarm: un classico soldato che si adatta a ogni condizione di battaglia combattendo contro qualsiasi tipo di nemico.



TRASPORTO

Una veloce creatura volante creata per trasportare le unità combattenti dello Swarm. Nonostante gli eccellenti sistemi di difesa, non ha armi e non può attaccare.



ASSASSINO

Un grosso mostro antropomorfo dotato di artiglieria pesante. In grado di sopportare ingenti quantità di danni grazie alla pesante armatura. Anche un solo Assassino rappresenta una seria minaccia in uno scontro frontale. La sua eccellente capacità di sopravvivenza gli permette di rimanere operativo anche dopo aver subito decine di colpi o un'esplosione diretta.

Ruolo nello Swarm: gli Assassini sono stati creati appositamente per eliminare piccoli battaglioni umani e per portare a termine operazioni di rastrellamento. Assomigliano molto agli umani, utilizzano armi simili per aumentare l'impatto psicologico.



DISTRUTTORE

Si vedono molto di rado, ed è un bene. Questi mostri sono completamente coperti da una corazza immune alle armi. Sono armati di enormi cannoni al plasma, le cui munizioni vengono generate dal loro stesso corpo.

Ruolo nello Swarm: l'equivalente di un carro armato, le sue raffiche di plasma possono perforare qualsiasi armatura. Dobbiamo ancora scoprire i suoi punti deboli.



CHIRURGO

Durante le invasioni non si sono mai visti. I loro cadaveri vennero rinvenuti la prima volta durante le operazioni nei mucchi. Sono estremamente pericolosi nel combattimento a distanza, soprattutto per la loro capacità di paralizzare il nemico. Sono molto deboli nel corpo a corpo, che evitano a tutti i costi.

Ruolo nello Swarm: creature dall'intelligenza molto sviluppata. Sono i guardiani dei rispettivi mucchi. Sono in grado di raccogliere informazioni sul materiale genetico degli organismi viventi, uccidendoli nel processo. Usano i Parassiti per paralizzare i loro bersagli.





COLOSSO

Pensiamo che questa creatura derivi dai Giganti creati dallo Swarm all'inizio della guerra utilizzando materiale genetico raccolto da creature giganti provenienti da altri pianeti.

Ruolo nello Swarm: affrontare grandi formazioni militari. È praticamente impossibile sconfiggere queste creature in uno scontro diretto.

Dal diario del colonnello Alexander Svetlov:

Il nostro primo incontro con il Colosso è stata una terribile esperienza per i nostri carri armati. Stavamo viaggiando tra Mosca e Smolensk quando abbiamo visto la testa di questa mostruosità spuntare da dietro gli alberi. Era davvero enorme, i nostri carri armati non potevano fare nulla contro la sua armatura, e dovemmo ritirarci.

Nel tentativo di coprire la nostra ritirata ho richiesto il supporto di tutti gli autoblindati disponibili. Hanno lanciato non meno di 16 missili alla Bestia da una distanza di 3 chilometri. Tutti i missili centrarono il bersaglio, che non venne neanche scalfito. Un attimo dopo vedemmo un raggio blu in direzione dei nostri autoblindati, che si fermarono mentre i carichi di munizioni di alcuni esplodevano. Alcuni dei miei uomini presenti mi dissero che i veicoli bruciarono per ore, emettendo nubi di fumo acido.

Anche il veicolo su cui mi trovavo attaccò la creatura, lacerando una placca di chitina dalla quale usciva della carne scura. Il mostro non se ne accorse neanche, venendo verso di noi senza curarsi dei nostri attacchi. Venimmo salvati da una piccola foresta dove ci potemmo nascondere aspettando che la Bestia se ne andasse. Due ore più tardi arrivammo a Smolensk, ma non c'era più niente da difendere. La Bestia aveva distrutto completamente la città.

MENU DI GIOCO

MENU PRINCIPALE

Il menu che appare all'inizio del gioco.

MENU DI CARICAMENTO

In questo menu puoi gestire i tuoi salvataggi. È accessibile sia dal menu principale sia dal menu di gioco.

OPZIONI DI GIOCO

Qua puoi cambiare le diverse impostazioni del gioco secondo le tue preferenze.

MENU DI GIOCO

Premi START per accedere a questo menu durante la partita.

Da qui puoi accedere alle opzioni, al menu di salvataggio e caricamento, al menu principale oppure uscire dal gioco.



CONNETTERSI A XBOX LIVE

Xbox LIVE® porta il divertimento direttamente nel salotto di casa. Chiunque può trovare il suo gioco ideale grazie alla versione di prova gratuita di centinaia di giochi disponibili nel catalogo più grande del mondo. Le estensioni di gioco scaricabili, come mappe, canzoni, armi e livelli, aggiungono ulteriore divertimento a ogni gioco. Non dimenticare di collegarti e giocare con gli amici quando è possibile. Con Xbox LIVE, il divertimento non finisce mai.

CONNESSIONE

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live/countries.

IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web www.xbox.com/familysettings.

CREDITI

TARGEM GAMES

PRODUCER

Stanislav Skorb
PROJECT MANAGER
Nikolay Seleznyov
Evgeny Khrunov
Alexey Tchestnych
Dmitry Baltin

DESIGN

Nikolay Seleznyov
Alexey Tchestnych
Sergey "JSinx" Udurminsky
Andrey "Mikhalych" Katorgin
Denis Galanin
Constantine Chernov

PROGRAMMING

Alexey Skryabin
Vasily Deynega
Elena Evdokimova
Ivan "Vandeer" Bizyaev
Igor Degtjarjov
Sergey "Ice Cat" Kluchkovsky
Sergey Shelomentzev

GRAPHICS

Ivan Snigirev
Alexander Margushin
Alexander Menshikov
Alexander Beliaev
Alexey Senchenya
Anton Khudiakov
Gregory Ivanov
Egor Ustuzhanin
Ivan Butorin
Igor Kamennoy
Konstantin Koremin
Maxim Kovalenko

Mikhail "Rai" Matvienko
Nikolay "dude" Chernikov
Olga "kot" Kotukh
Roman Latynov
Rustam Turey
Sergey Mitryaev
Stas Cherva

SOUND AND MUSIC

Andrey Samoiloff
Anton Popov

TESTING

Andrey Antonov
Yaroslav "iddqd" Chulkstan

SPECIAL THANKS

Marina Nikonova
Alexey Andruschenko
Alexander "Sherman" Proskuriakov
Boris Smirnov
Evgenia Zhiganova
Olga Prokhorova
Petr "p!t" Kukushkin
Svetlana Chestnykh
Elizabeth Sergeeva
Tatiana Zhuro

OUTSOURCERS

Arise Games (Wargaming.net)
CatsWhoPlay
DTF
Mocap.ru

BUKA ENTERTAINMENT

PRODUCER

Alexey 'Stalker' Peshekhonov

PRODUCT MANAGER

Stanislav Pleshev

TECHNICAL EXPERT

Kirill Bestemianov

DESIGNING ARTISTS

Sanan Ushanov

Daniella Klimashevskaya

Artem Sukhanov

Evgenia Potemkina

PR AND ADVERTISING MANAGER

George Dobrodeev

PR MANAGERS

Anastasia Potemkina

Alevtina Vinogradova

PR AND ADVERTISING

ASSISTANT MANAGER

Elena Barsukova

MARKETING SPECIALIST

Ludmila Osipova

COMMUNITY MANAGER

Sergey Vladinets

Vladislav Zhuravlev

INTERNATIONAL SALES MANAGERS

Daria Donets

Yaroslav Sevostyanyuk

HEAD OF PRODUCT DEPARTMENT

Maxim Leikov

TRAFFIC MANAGER

Anna Kutseva

SOUND EXPERT

Yuri Lenin

EXECUTIVE PRODUCER

Alexander Pak

SENIOR TESTER

Mikhail 'Fatali' Sineokiy

BUKA ENTERTAINMENT TESTERS

Anton 'Aries' Kirsh

Ivan 'Qa' Rainov

Dmitry 'Solovey' Anufriev

Kirill 'Nightcrawler' Leiko

Alexander 'Russian_Bear' Konyakhin

Andrey 'S.J. Forrest' Lesnyakov Nikita

'Graf Seth' Portyanko

Alexander 'Krutoy_men' Sedykh

BUKA ENTERTAINMENT

EXTERNAL TESTERS

Petr 'Piton' BelyaevDmitry

'DragonVD' Volkov

Maksim 'Meller' Vekhtev

Andrey 'xabbal' Rostanin

Sergey 'pushok' Kozhevnikov

Egor 'gex' Gusev

Maksim 'Barhan' Mandrik

Evgeny 'ink' Petrov

Pavel 'phlex' Vekshegonov

MARKETING DEPARTMENT

Elena Antonova

Andey Antonov

Maksim Alexeev

Natalia Ankundinova

Vadim Loshilov

Sergey Nagorny

Nina Starichenkova

Alexander Petrinsky

Olga Polkovnikova

Maksim Alexeev

Igor Kolchin

Sergey Kapustin

Andrey Pashkovsky

Elena Domnikova

Evgeny Samsonov

Valery Tikhvinsky

Sergey Fedosov

Andrey Silkov

Pavel Klokov

Alexey Kapuza

Vyacheslav Grigoriev

SALES MARKETING

Aleksander Kochetkov

Tatiana Mitrofanova

Artem Mitrenkov

Andrey Kravchinsky

Elena Boriskina

Anton Danilov

Law department

Georgy Vitaliev

Evsey Evseev

Natalia Lebedeva

TECHNICAL SUPPORT

Evgeny Dmitriev

Sergey Sherban

Kirill Stolarov

Aleksandr Murashov

Roman Mudritsky

Ekaterina Borsheva

MANAGING DIRECTOR

Alexander Mikhailov

FINANCE DIRECTOR

Igor Sukhov

HEAD OF MARKETING DEPARTMENT

Tatiana Ustinova

HEAD OF DEVELOPMENT DEPARTMENT

Ivan Bunakov

SPECIAL THANKS TO

Ivan Bunakov

Sergey Bobkov

Carlos Mateos

Dmitry Penzin

Ilya Mamontov

Yuri Maslikov

Evgeny Popov

Maksim Nikolaev

Vasily Molkov

Svetlana Ladoshkina

Vladimir Minyaev

Igor Ustinov

Daniella Klimashevskaa

Evgenia Gavrilova

Victor Epishin

Valery Voronin

505 GAMES S.R.L.

PRODUCER

Chiara Pasquini

PROJECT MANAGER

Alberto Torgano

ASSOCIATE PRODUCER

Davide Racah

ASSISTANT PROJECT MANAGER

Pierluigi Bellini

SENIOR GLOBAL BRAND MANAGER

Alex Price

GLOBAL BRAND MANAGER

Victoria Martin

HEAD OF EUROPEAN DEVELOPMENT

Andrew Wensley

PRODUCTION MANAGER

Stefano Stalla

HEAD OF GLOBAL BRAND

Tim Woodley

MANAGING DIRECTOR

Ian Howe

PUBLISHING MANAGER

Silvana Greenfield

OPERATIONS CO-ORDINATOR

Sharon Malcolm

SALES DIRECTOR

Ralph Pitt-Stanley

EUROPEAN MARKETING MANAGER

Alison Mitchell

CREATIVE MANAGER

Mark Stevens

STUDIO CO-ORDINATOR

Charlotte Hall

GRAPHIC DESIGNER MANAGER

Lara Spinazzola

DESIGNER

Andrea Quinteri

Rebecca Meyer

505 GAMES (US), INC

PRESIDENT

Adam Kline

VP. MARKETING

Jeremy Barnett

DIRECTOR OF SALES

Gary Kinnsch

VP. PRODUCTION

Raphael Hernandez

ASSOCIATE PRODUCER

David Welch

ASSOCIATE PRODUCER

Jared Sain

VP. FINANCE

Susan Evans

DIRECTOR OF OPERATIONS

Nic Ashford

MARKETING

Howard Liebeskind